Дварфы

Уроженцы потерянного Голариона и когда-то ведомые пропавшим богом Торагом, дварфы стремятся понять свое место в галактике без своего родного мира или своего главного божества. С момента окончания Разрыва они изо всех сил пытались прийти к соглашению о том, каким должен быть правильный образ жизни дварфов, но их естественная стойкость и решимость, тем не менее, позволили им процветать. Теперь дварфам нужно самим решать свою судьбу, если они хотят найти новый путь для своей расы.

Альтернативные расовые модификаторы

Некоторые дварфы, приверженцы традиции Поиска Небес, отправились в далёкий космос на звёздных цитаделях, ища обитованное небо в каком-нибудь отдаленном уголке галактики. Эти дварфы приспособились к невесомости, но им не хватает выносливости сородичей, которых они оставили. У таких дварфов другие модификаторы характеристик: +2 Ловкости, +2 Интеллекта и −2 Силы, а не те модификаторы, описанные в основной книге правил.

Альтернативные расовые особенности

Желание дварфов изменить свои традиционные устои привело к тому, что многие дварфы продемонстрировали новые культурные и физические особенности.

Адамантовый маг

Дварфы с этой особенности получают бонус +2 к КБ против внеочередных атак, вызванных произнесением заклинания, и против подготовленных действий, вызванных произнесением заклинания. Это заменяет расовую особенность "знание оружия".

Шахтёр-эксперт

Дварфы искусны в добыче руды, получая бонус +2 к проверкам Физических наук и Профессии (шахтер). Это заменяет расовую особенность "Знание камня".

Ответная реакция

Вместо того, чтобы тренироваться с древним оружием и сосредоточиться на издревних врагах дварфов, некоторые дварфы обращаются к боевым приемам, подходящим для своих физических возможностей. Эти дварфы получают расовый бонус +4 к ККБ против боевого манёвра перестановки. Кроме того, когда оппонент проваливает проверку броска боевого манёвра тарана, перестановки или сбивания с ног против такого дварфа на 5 или больше, дварф может попытаться совершить боевой маневр против этого оппонента в качестве ответного действия. Это заменяет расовые особенности "давние враги" и "знание оружия".

Корабельный дварф

За несколько столетий, прошедших с конца Разрыва, некоторые дварфы приспособились к жизни в местах, где общение с другими культурами является постоянным, а свет может быть вызван щелчком переключателя. Корабельные дварфы получают бонус +2 к проверкам Проницательности и Культуры. Это заменяет расовую особенность "ночное зрение".

Реформатор традиций

Среди дварфов существует движение за искоренение прошлых предрассудков и дружбу с существами, которых когда-то считали врагами. Эти дварфы получают бонус +2 к проверкам Дипломатии и Проницательности. Это заменяет расовую особенность "Давние враги".

Житель невесомости

В отличие от большинства своих собратьев, дварфы, живущие в космосе, чувствуют себя более комфортно в невесомости, чем на земле. У этих дварфов наземная скорость 25 футов. Они получают расовый бонус +4 к проверкам Акробатики и Атлетики, для удержания равновесия, и всегда могут взять 10 на такие проверки. У них также есть скорость полёта 25 футов, но только для движения вдоль стены с опорой для рук на полной скорости в невесомости. Это заменяет расовую особенность "Медленно, но верно".